

Dreamcast™



Dreamcast.



**SILENT
SCOPE™**



ATTENTION

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|----|-------------------|
| 23 | HISTOIRE |
| 24 | LES COMMANDES |
| 25 | L'ÉCRAN |
| 26 | DÉMARRAGE |
| 27 | SÉLECTION DE MODE |
| 28 | MODES DE JEU |
| 31 | ÉTAPES |
| 33 | OPTIONS |
| 37 | LES PERSONNAGES |
| 61 | HELPLINES |
| 62 | CREDITS |

HISTOIRE

En se rendant à Chicago dans le cadre d'une campagne politique, le Président et sa famille sont kidnappés et se retrouvent sous la griffe d'un groupe de terroristes armés. Ces derniers demandent la libération de leur chef, actuellement en prison, en échange de la liberté du Président et de sa famille. Mais la puissance du groupe de terroristes se trouverait considérablement renforcée par la remise en liberté de son chef.

Afin de ne pas exposer le Président et sa famille à de plus grands dangers, le gouvernement a décidé de ne pas envoyer de forces armées. Pour reprendre le contrôle de la situation, un tireur d'élite professionnel a été dépêché en secret. Sa mission : sauver le Président et sa famille, et prendre le chef du groupe de terroristes.

Rends-toi vite sur place, élimine les terroristes et sauve le Président et sa famille !



LES COMMANDES

Type Normal/Type Professionnel (voir p. 15)*

ACTIVER/DÉSACTIVER LA
LONGUE-VUE
TOUCHE MAJ
(CHANGEMENT DE FONCTION)

TIRER

DÉPLACER
LA
LONGUE-
VUE



PAUSE

- : RÉDUIRE LA VITESSE DE LA LONGUE-VUE
- : AUGMENTER LA VITESSE DE LA LONGUE-VUE
- : ACTIVER/DÉSACTIVER LA LONGUE-VUE
- : TIRER

* Seule la manette reliée au port A est utilisée.

DÉPLACER LA LONGUE-VUE

RÉGLAGES DE LA LONGUE-VUE:

(Lorsque tu maintiens la touche Maj enfoncée)

↑ = agrandir

↓ = réduire

→ = transparent foncé

← = transparent clair

VALEURS PAR DÉFAUT
DE LA LONGUE-VUE

Appuie sur ● et sur ● en même temps pour ramener la longue-vue à ses valeurs par défaut.

Fais attention lorsque tu utilises la manette:

Lorsque tu mets l'unité sous tension, prends garde de ne pas appuyer sur le stick analogique, ni sur les boutons analogiques G/D et de ne pas les déplacer non plus. Sinon, tu risques de perturber leur positionnement et d'engendrer des erreurs de jeu. Ce logiciel est conçu pour un joueur seulement. Avant de mettre l'unité sous tension, vérifie que le périphérique de la manette est branché sur le port A de l'unité Dreamcast.



L'ÉCRAN

TEMPS RESTANT



POINTS

VIES

CHARGEUR

(munitions restantes ; le rechargement se fait automatiquement)

LA LONGUE-VUE

Tu peux afficher ou masquer la longue-vue à l'écran à l'aide du bouton d'activation/désactivation de la longue-vue. Vise rapidement lorsque la longue-vue est désactivée, puis active la longue-vue pour effectuer les derniers réglages de précision et tire ! Tu peux tirer que la longue-vue soit affichée ou non.



Utilise le bouton d'activation/désactivation de la longue-vue pour afficher/masquer la longue-vue.



DÉMARRAGE

Insère correctement le disque de jeu dans ta console Dreamcast puis mets cette dernière sous tension. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuie sur le bouton Start pour afficher le menu. Sers-toi des croix multidirectionnelles pour sélectionner des options de menu, puis valide ton choix en appuyant sur le bouton Start ou le bouton A.

- **ARCADE MODE**

(MODE ARCADE) (voir p. 7)

Pour lancer la version Arcade du jeu.

- **TRAINING MODE**

(MODE ENTRAÎNEMENT)

Pour jouer en mode Entraînement. Tu peux améliorer ta technique en passant par différents champs de tir ne figurant pas dans la version Arcade.

- **OPTIONS** (voir p. 13)

Pour modifier les paramètres de jeu.

- **RANKING (CLASSEMENT)** (voir p. 16)

Pour afficher les classements du joueur dans chaque mode.



SÉLECTION DE MODE

Si tu sélectionnes ARCADE MODE dans le menu principal, l'écran du menu de sélection de mode apparaît. Sélectionne le mode Shooting Range (Champ de tir), Story (Histoire) ou Time Attack (Attaque minutée) à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique. Valide ton choix en appuyant sur le bouton A ou sur le bouton START.



SHOOTING RANGE (CHAMP DE TIR)

Dans ce mode, le joueur s'entraîne au tir de précision dans un champ de tir. Tu dois marquer des points par ta vitesse et ta précision de tir dans le temps imparti. Tu peux choisir de t'entraîner dans un champ de tir couvert ou non couvert.



STORY MODE (MODE HISTOIRE)

En esta modalidad, el jugador irá pasando por un total de seis niveles que forman y configuran una historia. El curso de la historia variará dependiendo del camino que el jugador siga.



TIME ATTACK (ATTAQUE MINUTÉE)

Dans ce mode, le joueur doit essayer de terminer l'étape dans le temps imparti.



MODES DE JEU



SHOOTING RANGE (CHAMP DE TIR)

Règles de base

Dans le champ de tir couvert comme dans le champ de tir non couvert, tu dois tirer sur toutes les cibles ennemies dans le temps imparti pour passer à l'étape suivante. Veille à ne pas toucher les innocents spectateurs, car cela te ferait perdre des points. Une fois la partie terminée ou le temps imparti écoulé, tes performances sont évaluées en fonction des points que tu as acquis. S'il te reste du temps à la fin de la partie, il est ajouté à tes points. Lorsque le temps imparti est écoulé, la partie se termine.



STORY MODE (MODE HISTOIRE)

Règles de base

Il s'agit du mode principal du jeu. À chaque étape, tu as une mission à accomplir et tu dois abattre tous les ennemis et vaincre un personnage Patron dans le temps imparti. En mode Histoire, tu perds des vies chaque fois qu'un ennemi te touche. Tu perdras également une vie si tu tires accidentellement sur un spectateur innocent. La partie se termine lorsque le temps est écoulé ou que tu as perdu toutes tes vies. Tu peux obtenir des vies supplémentaires en cours de partie. Pour cela, il te faut trouver des filles Life-up. Une fois la partie terminée, tu peux continuer à jouer en reprenant à la dernière scène, c'est-à-dire celle où la partie s'est terminée, sauf si la partie s'est terminée au moment où tu te trouvais confronté au dernier personnage Patron.

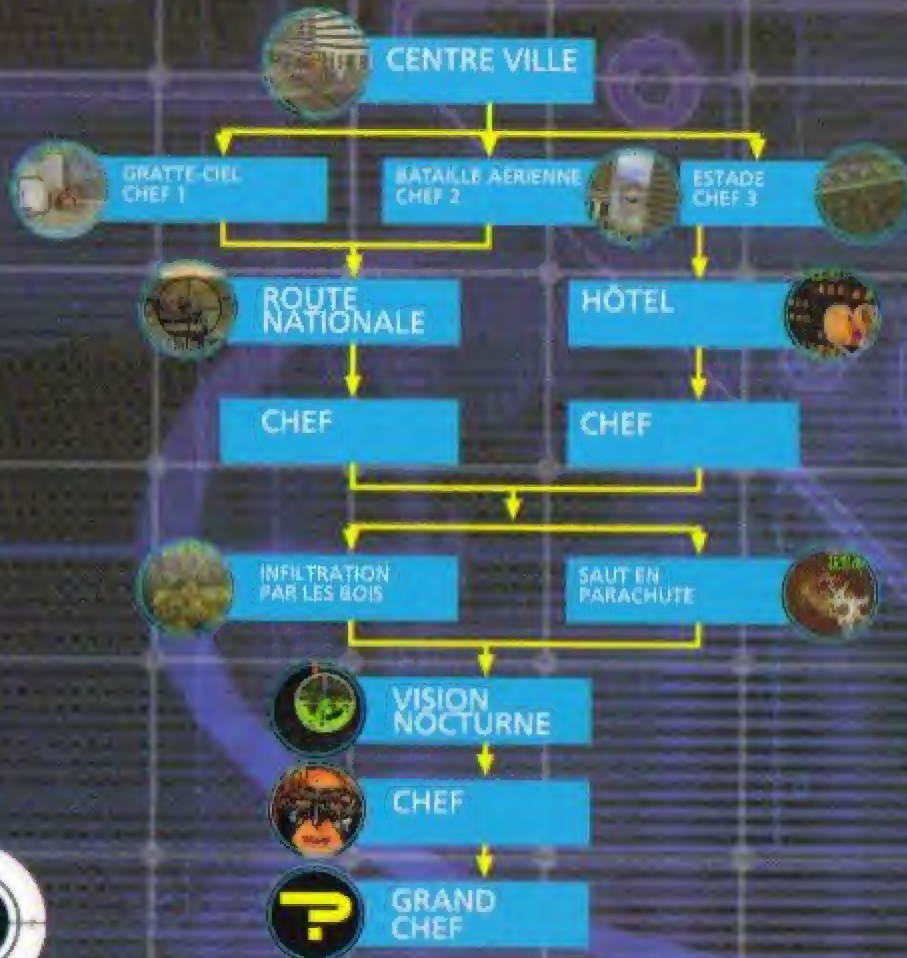


Remarque: Reporte-toi à la section sur les étapes (p. 11) pour tout complément d'information sur chaque étape.



MODES DE JEU

SÉQUENCE D'ÉTAPES EN MODE HISTOIRE



TIME ATTACK (ATTAQUE MINUTÉE)

Règles de base

À chaque étape, tu as une mission à remplir et tu dois éliminer tous les ennemis et vaincre un personnage Patron dans le temps imparti. Une fois certaines étapes passées, tes performances sont évaluées en fonction de ton temps. En mode Attaque minütée, les tirs ennemis ne peuvent pas t'atteindre et tu n'es pas pénalisé si tu tires sur des spectateurs innocents.

Séquence des étapes

Facile : centre ville

(1 étape ; Patron sur le toit d'un bâtiment → épreuve de force avec busard)

Moyen : Estade → route nationale → hôtel (3 étapes)

Difficile : vision nocturne

(commencement dans le jardin → entrée dans la propriété ;
(version courte))

Remarque : Reporte-toi à la section sur les étapes (p. 11)
pour tout complément d'information sur chaque étape.

LIFE-UP GIRL (FILLE LIFE-UP)

Trouve une fille Life-up pour obtenir une vie supplémentaire (une vie par fille trouvée).



ÉTAPES



DOWNTOWN (CENTRE VILLE)

Centre ville de Chicago, Illinois (mission : sauver l'épouse du Président)
Le Président des États-Unis et sa famille ont été kidnappés par des terroristes, qui occupent maintenant tout le centre ville de Chicago. C'est là que commence l'histoire.



STADIUM (STADE)

Stade de foot du centre de Chicago, Illinois (mission : sauver la fille du Président) Tu as intercepté des informations indiquant que les terroristes gardent la fille du Président en otage sur le stade de foot ! Cours vite au stade et sauve la fille du Président !



HIGHWAY (ROUTE NATIONALE)

Route nationale de Chicago, Illinois (mission : sauver la fille du Président) Les terroristes ont été aperçus sur la route nationale, où ils tentent de fuir ! Rends-toi y et descends-les ! Il est extrêmement difficile de tirer sur un ennemi dans une voiture en mouvement. Tu dois tenir compte de la vitesse à laquelle il avance et tirer non pas sur lui, mais devant lui ! Avance tes tirs.





HÔTEL

Milwaukee Imperial Hotel, Wisconsin (mission : sauver l'épouse du Président) Tu as reçu une indication selon laquelle les terroristes tiennent la femme du Président captive au Imperial Hotel ! À l'aide des photos des terroristes qui t'ont été remises, dénicher et éliminer les terroristes qui se cachent dans l'hôtel !



NIGHT VISION (VISION NOCTURNE)

Base de terroristes de Green Bay, Wisconsin (mission : sauver le Président) Tu as appris où se trouve le quartier général des terroristes. C'est certainement là qu'ils gardent le Président. Infiltrer-toi dans la base ennemie en te faufilant dans les bois ou en sautant en parachute et sauve le Président !



BIG BOSS (GRAND PATRON)

Poste d'amarrage à la base terroriste de Green Bay, Wisconsin (mission : battre le dernier Patron) Tout ce qui entoure le chef du groupe de terroristes est voilé de mystère.



OPTIONS

GAME CONFIG (CONFIGURATION DU JEU)

Difficulty (Difficulté)

Pour choisir le niveau de difficulté du jeu.

Lives (Vies)

Pour choisir le nombre de vies dont le joueur dispose au commencement de la partie.

Branch Select (Sélection embranchement)

Pour choisir si le joueur sélectionne un chemin aux embranchements ou si un chemin aléatoire est sélectionné (en mode Histoire).

Continue (Continuation)

Pour définir le nombre de fois qu'une partie peut être poursuivie en mode Histoire. Tu peux également sélectionner l'option Extra pour activer Extra Continue.

Extra Continue (Continuation supplémentaire)

Le nombre de continuations peut être augmenté en cours de partie, selon les performances du joueur.

Time Limit (Temps imparti)

Pour fixer le temps imparti à partir du commencement de la partie ou du commencement d'une continuation (en mode Histoire).



SYSTEM CONFIG (CONFIGURATION DU SYSTÈME)

Violent Mode (Mode Violent)

Pour changer le niveau de violence affiché pendant le jeu.

Hit Effect (Effet des balles reçues)

Pour modifier les effets d'une balle reçue.

Sexual Content (Contenu sexuel)

Pour changer les costumes des filles Life-up.

Vibrations

Pour activer et désactiver les effets de vibrations.

Language (Langue)

Pour choisir la langue employée dans les sous-titres (anglais, français, allemand, italien ou espagnol).

60 Hz

Sélectionne l'option ON [Activé] lorsque ton poste de télévision est compatible 60 Hz, ce qui permet d'obtenir des images de meilleure qualité.



SOUND CONFIG (CONFIGURATION DU SON)

Sound (Son) Pour passer de stéréo à monaural et vice versa.

Background Music (SE) Volume (Volume de la musique de fond (effets sonores))
Pour régler le volume de la musique de fond.

Sound Effects (SE) Volume (Volume des effets sonores) Para ajustar a tu gusto el volumen de los efectos de sonido.



OPTIONS



KEY CONFIG (CONFIGURATION DES TOUCHES)

Button Type (Type de bouton) : Choisis le Type A (Standard) si tu joues pour la première fois. Si tu es habitué aux commandes standards, essaie le Type B (niveau professionnel) : tu disposeras de davantage d'options pendant le jeu. Dans ce mode, le bouton analogique D joue le rôle d'une touche Maj et te permet, quand tu l'utilises avec la croix multidirectionnelle, de choisir différentes options (voir page 4). Tous les autres boutons conservent leurs fonctions habituelles (Type A).

Reverse (Inversion) : Permet d'inverser le mouvement vers le haut/vers le bas de la longue-vue (comme des commandes de vol).

Sight Speed (Vitesse de la longue-vue) : Pour régler la vitesse de la longue-vue.

MEMORY CARDS (CARTES MÉMOIRE)

Save (Enregistrer) : Pour enregistrer les données de jeu actuelles.

Load (Charger) : Pour charger les données de jeu enregistrées.

Auto Save (Enregistrement automatique) : Active cette option si tu veux que les données soient automatiquement enregistrées à intervalles réguliers pendant le jeu. Cette option est désactivée par défaut (OFF).

Remarque : les fonctions d'enregistrement et de chargement ne sont disponibles que lorsqu'une unité de Visual Memory (VM) est insérée dans le port A, prise d'extension 1.



BRIGHTNESS LEVEL (NIVEAU DE LUMINOSITÉ)

Tu peux régler le niveau de luminosité de ton poste de télévision en utilisant cet écran comme référence.

Remarque : Règle la luminosité de ton poste de télévision jusqu'à ce que tu ne puisses plus voir l'image sur le côté droit de l'écran. Tu ne dois voir que deux images, une sur le côté gauche et une au milieu de l'écran. Si ton téléviseur n'est pas muni d'un réglage de la luminosité, tu ne pourras pas régler le niveau de luminosité du jeu.

RANKING (CLASSEMENT)

Cette sélection te permet de consulter les classements les plus élevés pour chaque mode de jeu (Champ de tir, Mode Histoire et Attaque Minutée).



A screenshot of a "RANKING" menu for the "TIRE ATTACK MODE (FIELD)" game mode. The menu lists player names, their scores, and their classes. The top of the list is highlighted with a yellow cursor.

| Rank | Time | HS | Score | Class |
|------|----------|-----|-------|-------|
| 1st | 02:56:00 | 50% | KAZ | |
| 2nd | 03:07:00 | 45% | HT | |
| 3rd | 03:10:00 | 40% | SW | |
| 4th | 03:10:00 | 35% | Y | |
| 5th | 03:10:00 | 30% | Y | |
| 6th | 03:10:00 | 25% | Y | |
| 7th | 03:10:00 | 20% | Y | |
| 8th | 03:10:00 | 15% | Y | |
| 9th | 03:10:00 | 10% | Y | |
| 10th | 03:10:00 | 5% | Y | |



LES PERSONNAGES

LE JOUEUR

Ancien agent secret spécial d'un groupe de lutte antiterroriste britannique. Malgré un impressionnant parcours au sein du groupe de lutte antiterroriste, tu as quitté le groupe sans préavis, pour des raisons inconnues. Résidant actuellement à Chicago, dans l'Illinois, tu travailles en tant que tireur à gages de la pègre. En tant que tireur isolé, tu as réussi de nombreuses missions difficiles avec un sang-froid inné qui te vaut une réputation légendaire. Extrêmement réservé de nature, tu aimes la solitude plus que tout et vis encore seul, avec pour seul compagnon le fusil dont tu as fait, par de savantes modifications, une arme totalement unique.

COBRA L'HOMME DE FER

Tueur à gages.

Il y a de cela fort longtemps, tu as empêché Cobra d'accomplir une mission en lui tirant dans le bras droit. Il a subi une opération à la suite de sa blessure et, assoiffé de vengeance, a cherché maintes et maintes fois à t'avoir, mais sans jamais y parvenir. Sans pitié quand il s'agit de tuer et rempli d'une énergie inépuisable, il a reçu le nom codé d'Homme de Fer. Parce que pour lui la fin justifie les moyens, Cobra s'est joint au groupe de terroristes dans le seul but de se venger.





HORNET, TIREUR ISOLÉ

Tireur à gages de la pègre.

D'une discrétion absolue et d'une précision de tir sans égale, Hornet porte bien son nom : il frappe comme le frelon pique. Il n'y a jamais de travail trop sale pour lui, à condition bien sûr que le salaire soit à la hauteur.

Se proclamant roi des tireurs, Hornet songe depuis longtemps à une épreuve de force avec toi qui lui permettrait de gagner le titre de Premier tireur isolé de la pègre. Est-il vraiment le Premier, comme il se plaît à le dire ? Ce qui semble sûr en tout cas, c'est qu'il est le premier des narcissiques.

LES PERSONNAGES

SCORPION LE BOUCHER

Ancien champion de culturisme américain.

Fut un temps, Scorpion pouvait soulever 350 kilos sans difficulté. Malheureusement, une grave déchirure musculaire à la cuisse droite l'obligea à abandonner le culturisme. En proie au désarroi en voyant ses rêves brisés, Scorpion fut invité à se joindre à un groupe de terroristes. Vite réputé pour sa force herculéenne et sa grande intelligence, il parvint au rang d'officier en peu de temps. C'est en raison de son imposante musculature que lui fut donné le nom codé de « Boucher ». À propos, son apprentis est celui que l'on aperçoit dans l'avion de combat.

TOM ET JERRY, MACHINES À TUER

Expérimentations biologiques n° 1 et n° 2 créées par épissage de gènes de l'ADN d'un assassin d'élite.

Tom, c'est l'Expérimentation n° 1 (celui sans masque) et Jerry, l'Expérimentation n° 2. Le groupe de terroristes a élevé ces machines à tuer depuis leur naissance pour en faire des assassins accomplis. Des doses massives de drogue ont été administrées à Jerry pour adapter son corps au combat nocturne, ce qui a eu pour effet de le vider de toute émotion. Depuis, Tom, qu'il connaît depuis la naissance, est le seul qu'il accepte d'écouter. Tom, qui n'est pas loin de sombrer dans la folie, a une fois essayé de s'échapper du groupe avec Jerry, en vue de commencer une nouvelle vie plus humaine. Sa tentative a échoué, mais il n'a pas encore renoncé à son rêve de liberté.





**MONICA, SECRÉTAIRE EN
ARMURE**

Secrétaire du Grand Patron et spécialiste de la torture.

L'étourdissante beauté et les ingénieuses techniques de torture de Monica sont telles qu'il n'est pas un seul homme qui ne lui cède, pas même le Grand Patron. En fait, certains disent qu'il a fait kidnapper le Président simplement parce qu'elle voulait le torturer. L'armure qu'elle porte représente la synthèse de toute la maîtrise technique des chercheurs du groupe. Elle a été conçue pour résister à toutes les balles tirées de blais. Cependant, comme il fallait avant tout qu'elle soit légère, elle pêche un peu côté durabilité. Son superbe corps moulé dans son armure, voilà Monica qui repart en chasse ce soir, avec son sourire ensorceleur.